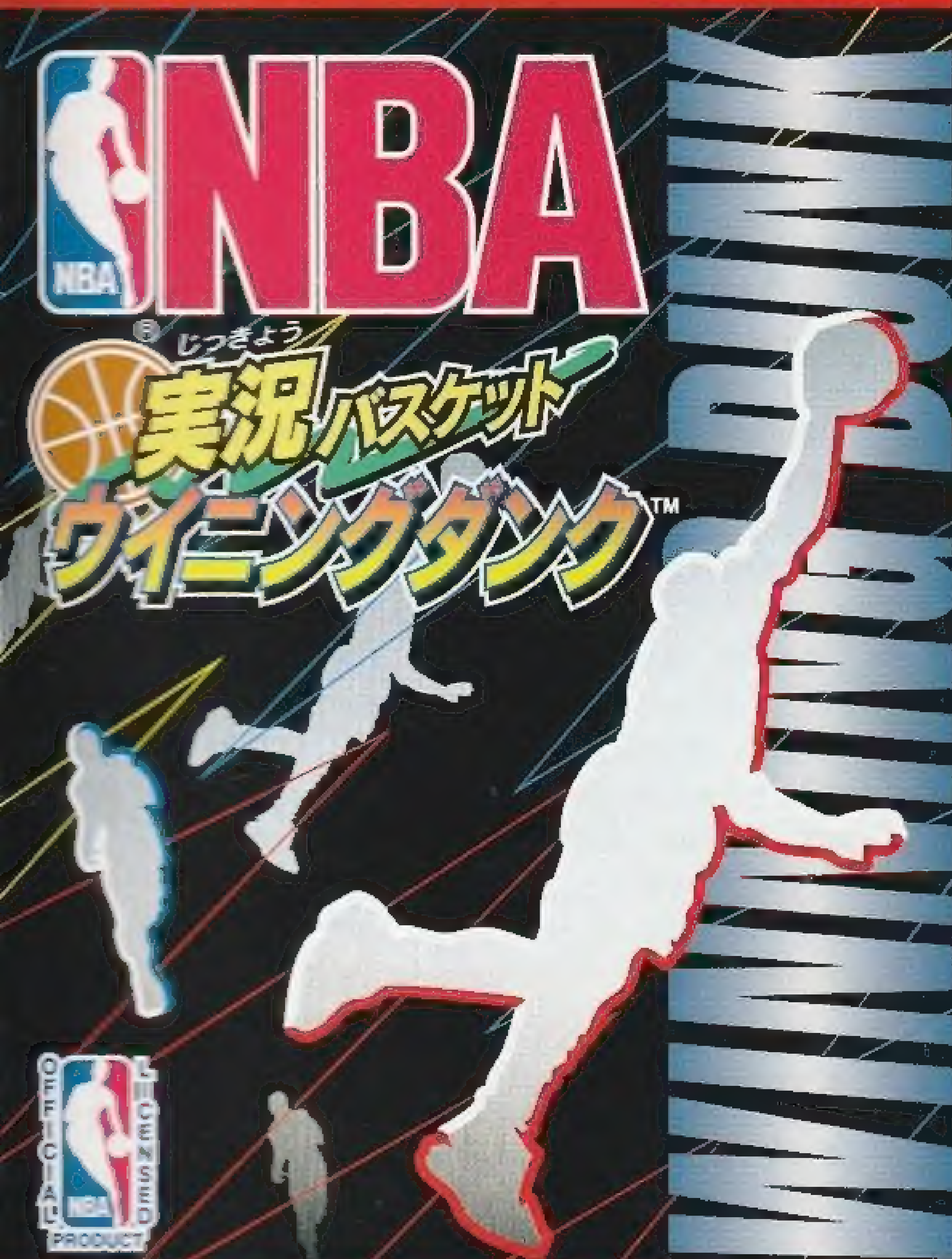
スーパーファミコン®
SHVC-ANJJ-JPN

KONAMI®

# 遊び方

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応




KONAMI®

このたびはコナミの「NBA実況バスケット ウイニングダンク」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

## 警　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

# NBA®

アメリカで最も人気が高いスポーツ！NBA！
NBA27チームとオールスターチームが登場。
好きなチームを操作してレギュラーシーズン、
プレイオフ＆ファイナルを戦い抜き、
チャンピオンをめざせ!!

CONTENTS

# NBA 実況バスケット ウイニングダンク™

3D視点でスタジアムの臨場感をリアルに再現。迫力あるプレイが楽しめます。

2人同時プレイだけでなく、マルチタップの使用で、最大4人までの同時プレイも楽しめます。

バッテリーバックアップで試合のデータやチームデータを簡単にセーブすることができます。

クリス・ペプラーのアメリカンな実況が試合をより一層盛り上げます。

**RESPONSE SOUND SYSTEMとは**

波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。

このゲームは基本的にNBAのルールを採用しており、試合、選手データはNBA1995年度のデータを基に作られています。

## コントローラの接続

このゲームは最大4人までのプレイが可能です。遊ぶ人数によってコントローラの接続方法が違います。よく読んでからプレイを楽しんでください。

本体の電源がOFFになっていることを確認した後・・・

### ●1~2人で遊ぶときは・・・

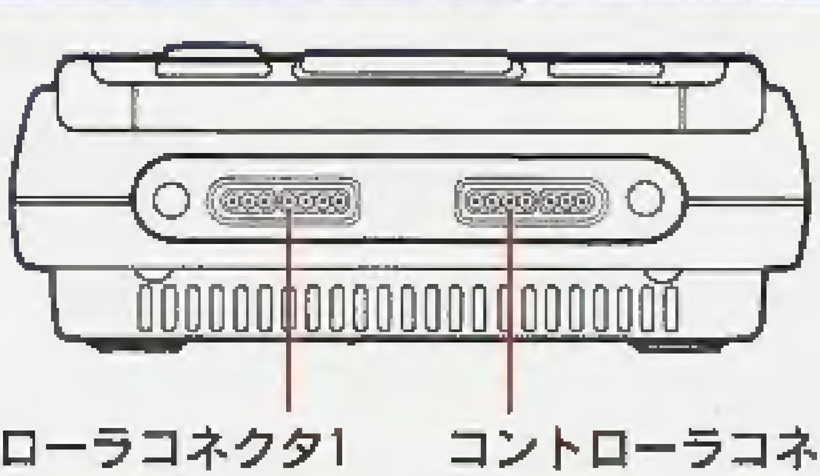
1Pコントローラをコントローラコネクタ1に2Pコントローラをコントローラコネクタ2に接続してください。

### ●3人以上で遊ぶときはマルチタップを接続してください。

❶1Pコントローラをコントローラコネクタ1に、市販のスーパーファミコン専用マルチタップをコントローラコネクタ2に接続してください。

❷接続されたマルチタップのコネクタ2~4に人数分のコントローラを接続してください。

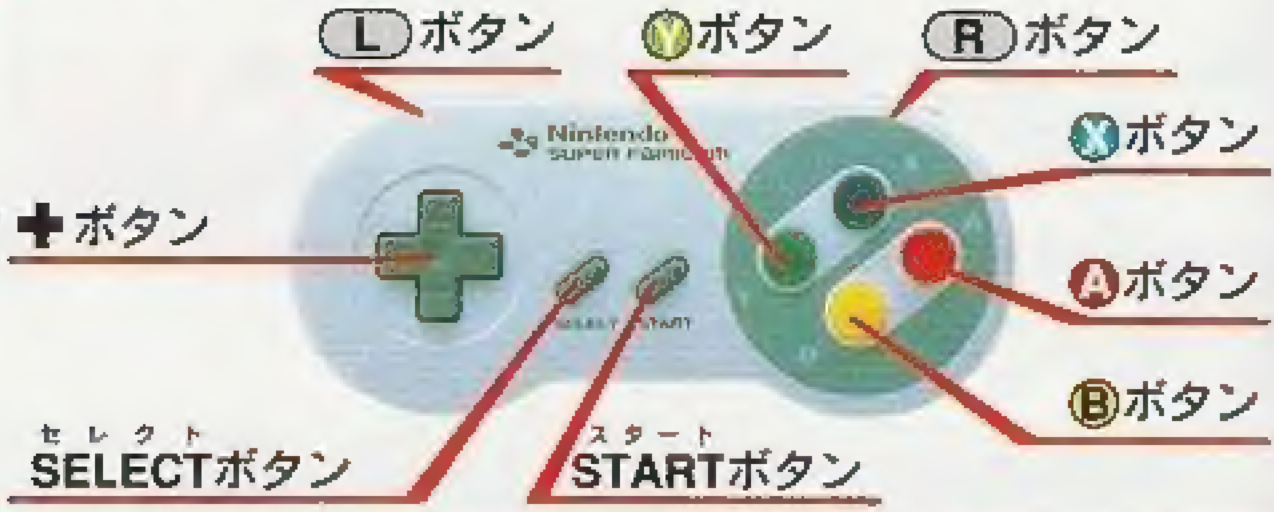
**スーパーファミコン本体(前面図)**




「NBA実況バスケット ウイニングダンク」にはマルチタップは付属しておりません。市販のスーパーファミコン専用マルチタップをお買い求めください。

# CONTROL

## プレイヤーの操作




### 1チームを1人で操作

| | オフェンス（攻撃）時 | ディフェンス（守備）時 |
|---|---|---|
| ✚ | ドリブル | 移動 |
| Ⓐ | パス相手の選択 | 操作選手の選択 |
| Ⓑ | パス<br>スローイン | リバウンド<br>シュートブロック |
| Ⓧ | アリウープ | ―――― |
| Ⓨ | シュート | スティール・パスカット |

### 1チームを2人で操作［オフェンス時］

| | ボールを持っている選手 | ボールを持っていない選手 |
|---|---|---|
| ✚ | ドリブル | 移動 |
| Ⓐ | ―――― | 操作選手の選択 |
| Ⓑ | パス<br>スローイン | リバウンド<br>ジャンプ |
| Ⓧ | アリウープ | ―――― |
| Ⓨ | シュート | ―――― |

●パス相手は常にもう一方のプレイヤーになります。

●プレイヤーの操作は1チームを1人で操作する場合と2人で操作する場合とでオフェンス時の操作が変わります。(ディフェンス時の操作は共通です。)
●シュートにはジャンプシュートの他にいろいろなシュートテクニックがあります。P.6をご覧ください。

## フリースロー

アーケード・モードにはありません。

シュート中に反則をされるとフリースローが与えられます。

カーソルの動きをよく見ながら、シュート(Ⓨ)ボタンで強さと方向を決めるとシュートします。(カーソルが中央に近い程、入る確率が高くなります。)



## 選手交代

アーケード・モードにはありません。

オフェンス時にSTARTボタンでタイムアウトを取り、選手交代ができます。また、フリースロー時にも選手交代ができます。(メンバーチェンジ ▶P.14)

## インスタントリプレイ

華麗なシュートが決まると、自動的にそのシーンがリプレイされます。(Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンのいずれかでキャンセルできます。)

ボタン操作はすべて初期設定(Aタイプ)で表記しています。操作ボタンの設定はオプションで変更できます。(▶P.22)

## [シュートについて]

シュートボタンを押している長さによってシュートする高さがある程度変わります。ゴールにより近く、高い位置でシュートする方が決まる確率は高くなります。

## [シュートテクニック]

| | |
|---|---|
| ダンクシュート | ゴール近くで✚ボタンをゴール方向に入れながらシュート(Y)ボタンを押す。(レイアップシュートになる場合もあります。) |
| フェイダウェイシュート | 後ろに跳び、ブロックをかわしながらのシュート。ゴールと反対方向に✚ボタンを入れながらシュート(Y)ボタンを押す。 |
| ダブルクラッチ | ダンクしながらフェイントをかけ、ブロックをかわす。ダンク中にもう一度シュート(Y)ボタンを押す。 |
| アリウープ | パスを空中でキャッチし、そのままダンクシュートする。パス相手がゴールの近くにいるとき、アリウープ(X)ボタンを押す。 |
| リバウンドダンク | 跳ね返ったボールにタイミングを合わせてリバウンド(B)ボタンを押す。 |
| フェイク(フェイント) | シュート(Y)ボタンを軽く押す。 |

●オプションでレイアップ設定をOFFにすると、ダンクシュートのみ決まるようになります。(オプション▶P.22)

# GAME SCREEN 画面の見方




ショットクロック：シュートリミットの時間が表示されています。タイムを過ぎると反則（ショットクロックバイオレーション）を取られます。

## [選手カーソルの表示]

操作選手

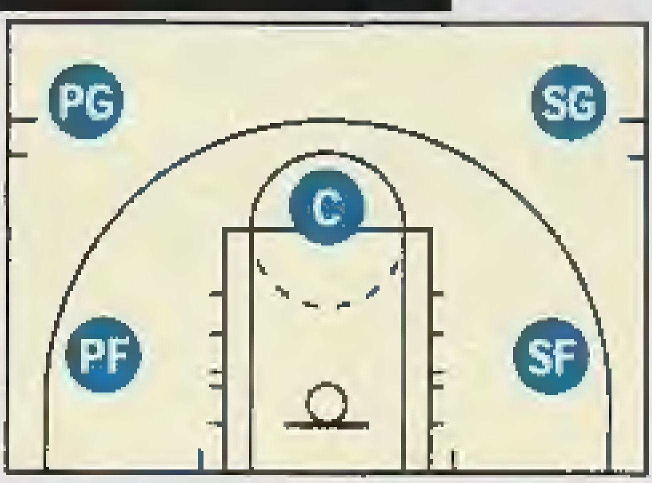



パスできる選手



1チームを2人で操作しているときはパス相手は常にもう一方のプレイヤーになります。

### ポジション




C：センター
PG：ポイントガード
SG：シューティングガード
SF：スモールフォワード
PF：パワーフォワード

## 試合開始

ボールがトスされるので、タイミング良く、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンのいずれかを押し、ボールをタップ(味方にはたく)してください。

## 試合時間

1クォーター2分の4クォーター制で試合が行われます。(試合時間はオプションで変更できます。▶P.22) 延長の場合は2分ずつ、勝敗が決まるまで続けられます。

## メンバー

1チームの登録選手は12人で、その中から5人が試合に出場します。

## コート

1Pチームが画面手前から奥の方に攻め、相手チームが画面奥から手前に攻めてきます。前半(第1、2クォーター)後半(第3、4クォーター)でサイドがチェンジします。ただし、対コンピュータ時は常に手前から奥に向かって試合を行います。

## 得点

3ポイントラインより内側からのシュートは2点、外側からのシュートは3点になります。また、反則によって与えられるフリースローは1点です。

### タイムアウト

オフェンス時に1試合7回、さらに前半、後半で各1回ずつ（最高9回まで）取ることができます。

### 選手交代

試合中、タイムアウト時とフリースロー時に選手交代することができます。

### 反則

NBAルールを基本に設定されています。くわしくはP.24をご覧ください。

### 6ファウルで退場

1試合中に同じ選手が6回ファウルを行うと退場になります。

●アーケード・モードにはタイムアウト、選手交代、反則（ショットクロックバイオレーション、アウトオブバウンズ除く）はありません。

## 用語一覧

リバウンド：シュートミスしたボールを取ること。
スティール：相手のボールを奪い取ること。
ブロックショット：シュートを阻止すること。
フィールドゴール：フリースロー以外のシュート。
レイアップ：もっとも基本的なランニングシュート。

# GAME START ゲームの始め方

ゲームカセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、POWERスイッチを入れてください。
マルチタップを使用する際はPOWERスイッチを入れる前に接続してください。




## タイトル
STARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。



## モードセレクト
モードを選びます。
✚ボタンで項目を選び、Ⓐボタンで各画面に進みます。

### アーケード　[2人協力プレイ可能]
▶ P.12

アーケードゲーム「スラムダンク」に基づいた、スピードと迫力重視のモード。対コンピュータ戦はトーナメント形式で行われます。

### エキシビション　[2人協力プレイ可能]
▶ P.13

1試合だけプレイするモード。

## プレイオフ 【データセーブ可能】

▶ P.16

NBA1995年度シーズンのプレイオフ＆ファイナルがプレイできます。また、ランダムに選ばれたチームや自分で選んだチームでのプレイオフ＆ファイナルも楽しめます。

## シーズン 【データセーブ可能】

▶ P.18

NBA1995年度レギュラーシーズン82試合とプレイオフ＆ファイナルがプレイできます。試合の日程は1995年度の日程に沿って行われます。また、試合数を変更してプレイすることもできます。

## チームエディット 【データセーブ可能】

▶ P.20

NBA27チームの選手を自由にトレードできます。また、自分だけのオールスターチームやオリジナルチームを作成することもできます。

## オプション

▶ P.22

コントローラのボタン設定やルール、難易度、音声等の設定変更ができます。

# ARCADE アーケード・モード

アーケードゲーム「スラムダンク」に基づいた、手軽に遊べるモード。

■コンピュータと対戦する場合：コンピュータが選んだチームでトーナメントを行います。（試合に負けても3回までコンティニューできます。）

■友達と対戦する場合：1試合だけプレイします。

| 操作 | |
|---|---|
| | ✚ボタン：項目の選択 |
| | Ⓐボタン：決定（次の画面へ進む） |
| | Ⓑボタン：キャンセル（前の画面に戻る） |



## 1 プレイヤー設定

プレイするタイプを選びます。

VS COM（コンピュータ）▶ 2

その他を選択 ▶ 3



## 2 トーナメントツリーチーム選択

プレイするチームを選びます。

▼

ゲームスタート！



## 3 チーム・コート選択

チームとコートを選びます。

▼

ゲームスタート！

●ゲームモードは「アーケード」に設定されています。（オプションで設定を変更することはできません。）

●レイアップ設定がないため、必ずダンクシュートが決まります。

# EXHIBITION エキシビション・モード

1試合だけプレイするモード。

**操作**
✚ボタン：項目の選択
Ⓐボタン：決定（次の画面へ進む）
Ⓑボタン：キャンセル（前の画面に戻る）



## 1 プレイヤー設定

プレイするタイプを選びます。




## 2 チーム・コート選択

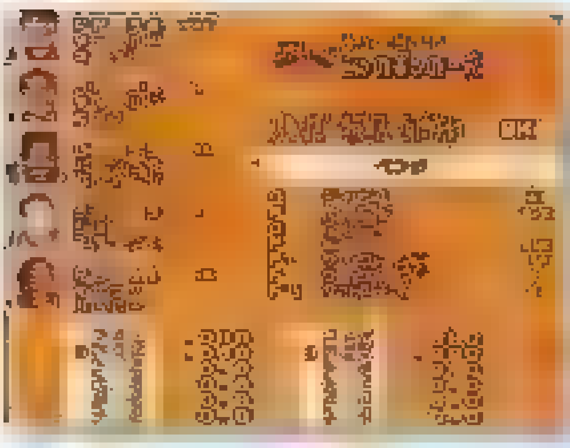
チームとコートを選びます。

▼

メンバーチェンジ画面後、（▶P.14）
ゲームスタート！

# メンバーチェンジ

試合が始まる前にスターティングメンバーを選ぶことができます。また、試合中、タイムアウト時とフリースロー時に選手交代することもできます。

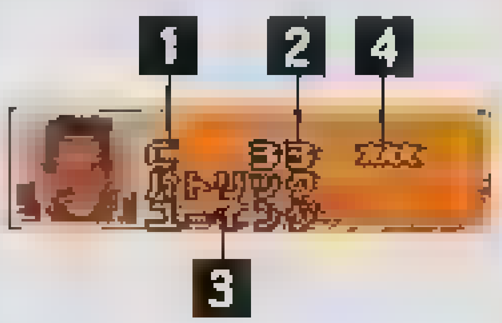


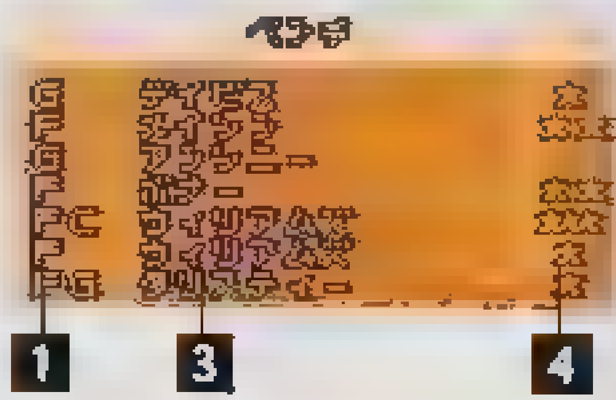
## メンバーチェンジ

**操作**
- ✚ボタン：選手の選択
- Ⓐボタン：決定
- Ⓑボタン：キャンセル

▶OKを選ぶとゲームスタートします。

●試合中のメンバーチェンジ画面では、タイムアウトの残り数と各選手のファウル回数を確認することができます。




| | |
|---|---|
| 1 ポジション | 2 背番号 |
| 3 名前 | 4 コンディション |

●各選手についている★印は選手のコンディションを表わしています。

なし：不調　　★：普通
★★：好調　　★★★：絶好調

●表示されているポジションと違うポジションに選手を登録すると能力が下がります。（コンディションのかわりに元のポジションが表示されます。）

C：センター　　F：フォワード
G：ガード

[illegible]

| | |
|---|---|
| FG% | フィールドゴールの成功率 |
| 3FG% | 3ポイントシュートの成功率 |
| P/G | 1試合の平均得点 |
| R/G | 1試合平均のリバウンド数 |
| S/G | 1試合平均のスティール数 |
| B/G | 1試合平均のブロックショット数 |

このデータはNBA1995年度レギュラーシーズンの能力値です。選手を選ぶ目安に利用してください。

# PLAY OFF　プレイオフ・モード

レギュラーシーズンの後に行われるプレイオフ&ファイナルをプレイするモード。東西オールスターチームやオリジナルチームでのプレイもできます。

| 操作 | |
|---|---|
| | ✚ボタン：項目の選択 |
| | Ⓐボタン：決定（次の画面へ進む） |
| | Ⓑボタン：キャンセル（前の画面に戻る） |



プレイするファイルを選びます。

最初から　最初からプレイします。

続きから　セーブした続きからプレイします。

## 最初から



### 1 プレイヤー数設定

プレイ人数を選びます。



### 2 プレイオフ設定

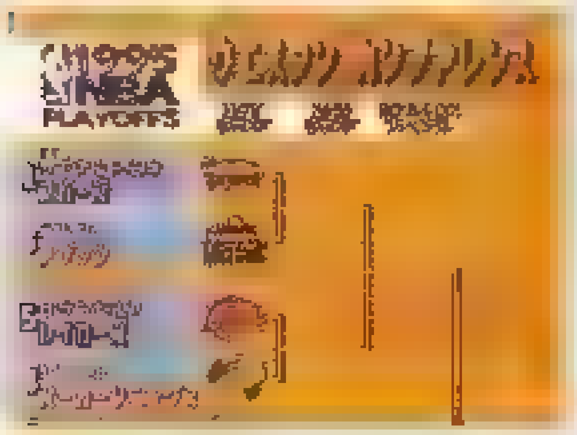
出場チーム、試合数を選びます。（NBAのプレイオフは試合数5-7-7-7で行われます。）

- 1995プレイオフ：NBA1995年度のプレイオフチーム。▶4
- ランダム：コンピュータが設定したチーム。▶4
- カスタム：自分で設定したチーム。▶3



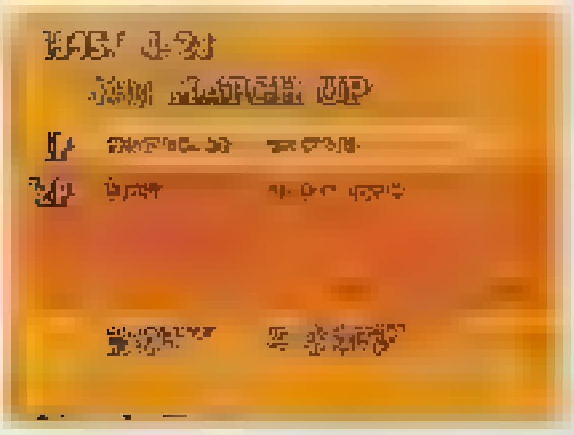
## 3 トーナメント順位設定

各カンファレンスごとに8チームずつ選びます。




## 4 トーナメントツリーチーム選択

プレイするチームを選びます。



## 5 本日のマッチアップ

プレイする試合を選びます。

メンバーチェンジ画面後、（▶P.14）
ゲームスタート！

試合中、または試合終了後に表示される試合データの見方はP.26をご覧ください。

## 続きから

セーブした続きの試合から楽しむことができます。
試合前にそれまでの成績を見ることができます。（試合データの見方▶P.26）

1試合終了ごとにそれまでの試合データをセーブすることができます。（データセーブについて▶P.25）

# SEASON シーズン・モード

NBAレギュラーシーズンとプレイオフ&ファイナルをプレイするモード。レギュラーシーズンで勝率上位8位以内に入ると、プレイオフ&ファイナルに出場できます。

**操作**

✚ボタン：項目の選択
Ⓐボタン：決定（次の画面へ進む）
Ⓑボタン：キャンセル（前の画面に戻る）



プレイするファイルを選びます。

**最初から** 最初からプレイします。

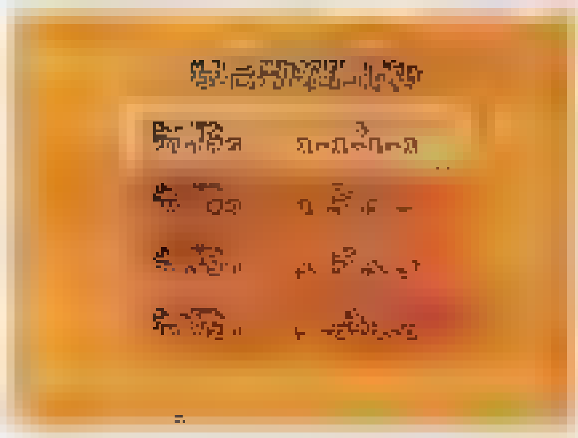
**続きから** セーブした続きからプレイします。

## 最初から



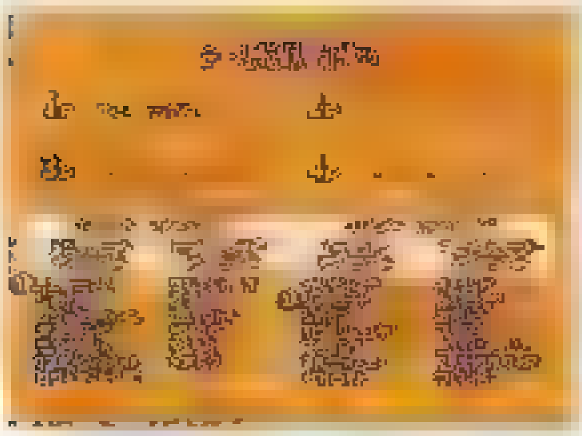
### 1 プレイヤー数設定

プレイ人数を選びます。



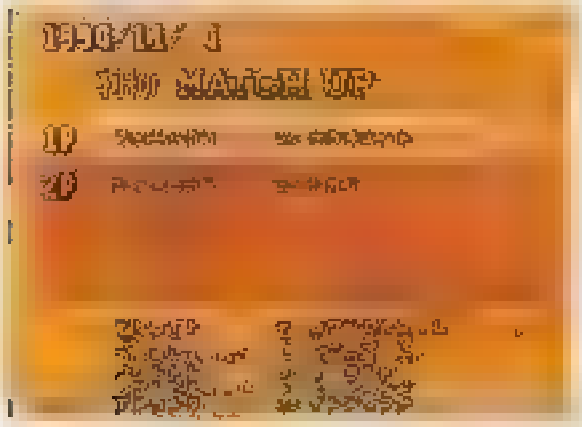
### 2 試合数選択

試合数を選びます。
（NBAのレギュラーシーズンは82試合で行われます。）



## 3 チーム選択

チームを選びます。
（オールスターチームとオリジナルチームではプレイできません。）



## 4 本日のマッチアップ

プレイする試合を選びます。

▼

メンバーチェンジ画面後、（▶P.14）
ゲームスタート！

試合中、または試合終了後に表示される試合データの見方はP.26をご覧ください。

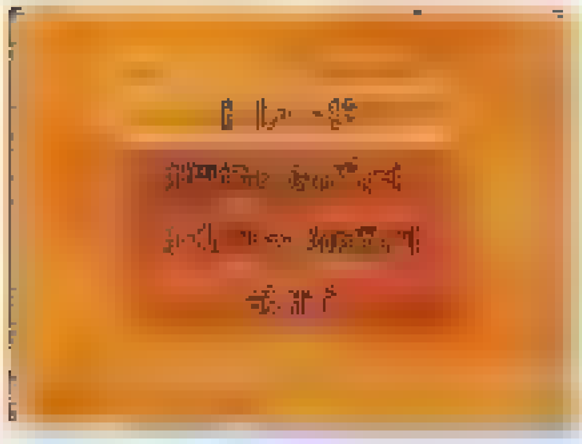
## 続きから

セーブした続きの試合から楽しむことができます。
試合前にそれまでの成績を見ることができます。（試合データの見方▶P.26）

1試合終了ごとにそれまでの試合データをセーブすることができます。（データセーブについて▶P.25）

# TEAM EDIT チームエディット

27チーム内の選手を自由にトレードしたり、自分だけのオールスターチームやオリジナルチームを作ることができます。



## メニューセレクト

✚ボタン↑↓で項目を選び、Ⓐボタンで各画面に進みます。（EXITを選ぶとモードセレクト画面に戻ります。）

**操作**

✚ボタン←→：チームの選択
✚ボタン↑↓：選手、項目の選択
Ⓐボタン：決定
Ⓑボタン：キャンセル

▶SAVEを選ぶとチームデータがセーブされます。
▶EXITを選ぶとメニューセレクト画面に戻ります。

## トレード



27チーム内で自由に選手をトレードできます。

## オリジナルチームのエディット



27チーム内から自由に選手を選び、オリジナルチームを作成できます。

（1チーム内に同じ選手を登録することはできません。）

## オールスターチームのエディット



カンファレンスチーム内から自由に選手を選び、オールスターチームを作成できます。

(1チーム内に同じ選手を登録することはできません。)

### データの見方

L、R ボタンで画面がスクロールします。

| | |
|---|---|
| NO. | 背番号 |
| POS. | ポジション |
| NAME | 名前 |
| FG% | フィールドゴールの成功率 |
| P/G | 1試合の平均得点 |
| 3FG% | 3ポイントシュートの成功率 |
| R/G | 1試合平均のリバウンド数 |
| S/G | 1試合平均のスティール数 |
| B/G | 1試合平均のブロックショット数 |

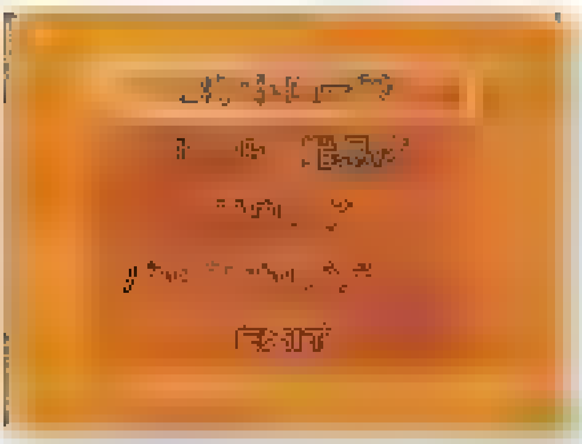
このデータはNBA1995年度レギュラーシーズンの能力値です。選手を選ぶ目安に利用してください。

■チームデータはオプションで初期設定に戻すことができます。(▶P.22)

# OPTION

## オプション

コントローラの操作ボタンやルールなどの設定変更ができます。



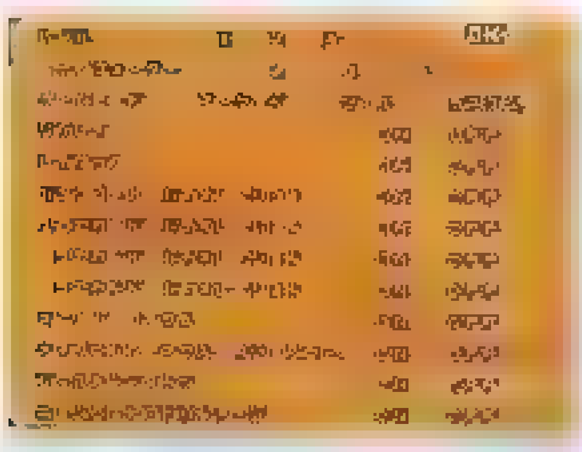
### メニューセレクト

✚ボタン↑↓で項目を選び、Ⓐボタンで各画面に進みます。(EXITを選ぶとモードセレクト画面に戻ります。)



### コントローラ

１Ｐ～４Ｐコントローラの操作ボタンがそれぞれ変更できます。
1P～4Pコントローラの✚ボタン←→で操作ボタンのタイプを変更します。
(Ⓐボタンでメニューセレクト画面に戻ります。)



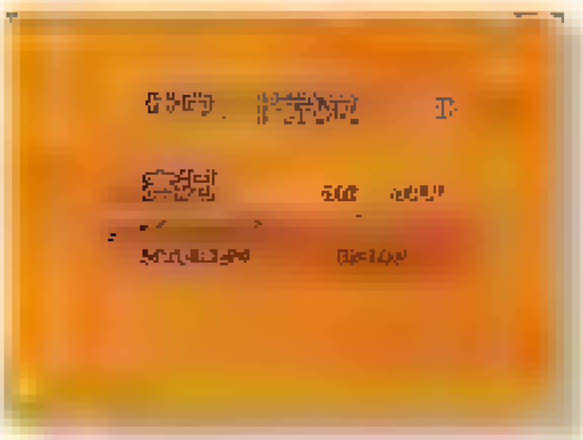
### ルール・難易度

ルール、その他の設定が変更できます。
✚ボタン↑↓で変更する項目を選び、✚ボタン←→で内容を変更します。
(OKを選び、Ⓐボタンでメニューセレクト画面に戻ります。)

■レベル：対コンピュータプレイ時の難易度。(1：易しい▶3：難しい)
■分/クォーター：1クォーターあたりの試合時間。

■ゲームモード［ON：設定あり　OFF：設定なし］
アーケード：反則なし。
リアル：反則あり。
カスタム：反則などを項目ごとに設定。（反則 ▶P.24）

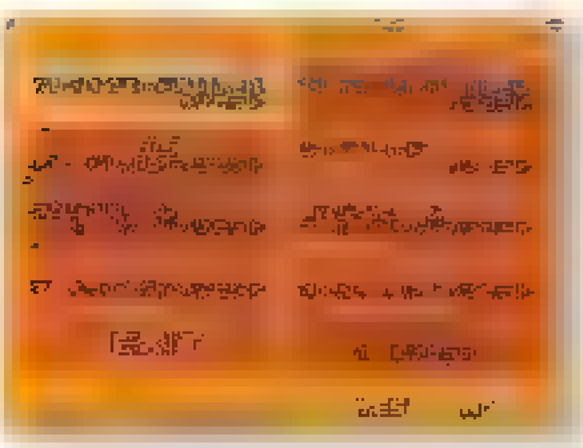
リプレイ：インスタントリプレイ機能の設定。
レイアップ：基本的なランニングシュートの設定。
ホームコートアドバンテージ：ホームのチームが少し有利になります。



## サウンド

サウンドの設定が変更できます。
✚ボタン↑↓で変更する項目を選び、✚ボタン←→で内容を変更します。（OKを選び、Ⓐボタンでメニューセレクト画面に戻ります。）

［ON：設定あり　OFF：設定なし］
■実況：実況の設定。
■STEREO/MONO：ステレオ/モノラルの設定。



## バックアップデータ

バックアップデータをリセットする（初期設定に戻す）ことができます。
✚ボタンでリセットする項目を選び、Ⓐボタンで決定します。（EXITを選ぶとメニューセレクト画面に戻ります。）

注意：１度リセットしたファイルは元に戻りませんので、リセットするときは注意してください。

# FOUL 反則

ショットクロックバイオレーションとアウトオブバウンズ以外の反則はオプションで変更することができます。(▶P.22)

## オフェンスのバイオレーション

オフェンスが次のようなバイオレーションをすると攻撃権が相手側に移り、相手側のスローインとなります。

- バックコートバイオレーション：相手コートへ運んだボールを自コートへ戻してはならない。
- 10セカンドバイオレーション：10秒以内に相手コートに攻め込まなければならない。
- 5セカンドバイオレーション：スローインは5秒以内に行わなければならない。
- 3セカンドバイオレーション：相手側のペイントゾーン内に3秒以上いてはならない。
- ショットクロックバイオレーション：オフェンスは24秒以内にシュートを打たなければならない。
- アウトオブバウンズ：ボールをコートの外へ出した場合。

## [illegible]

シュートの時、故意にディフェンスにぶつかったとき。攻撃権が相手側に移り、相手側のスローインとなります。

## [illegible]

強引なシュートブロックを行ったとき。オフェンスにフリースローが1～3本与えられます。反則された時のシュートが入ると得点に数えられ、さらにフリースローが1本与えられます。また、シュートが入らなければ3ポイントシュートの場合は3本、それ以外のシュートの場合は2本のフリースローが与えられます。

## [illegible]

シュートされたボールが最高点に達し、落ち始めてから、リングより高い位置でボールに触れると、そのシュートは入らなくても得点に数えられます。

# DATA SAVE データセーブについて

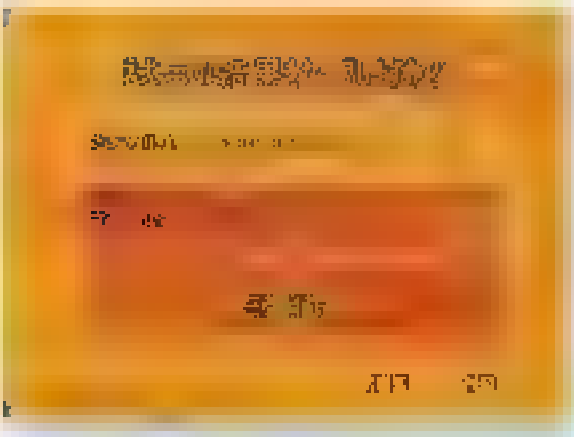
プレイオフ、シーズン・モードの試合進行をセーブすることができます。次回プレイするときはセーブした続きの試合から始めることができます。

1試合終了ごとにセーブすることができます。

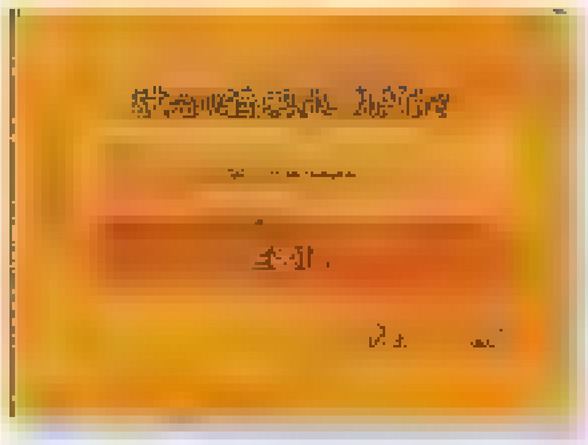
**操作**
✚ボタン↑↓：項目の選択
Ⓐボタン：決定

▶EXITを選ぶと次の試合へ進みます。

●プレイオフ・モード



●シーズン・モード



注意：上書きしたファイルは元に戻りませんので、セーブするときは注意してください。

■セーブデータはオプションでリセットできます。(▶P.22)

バッテリーバックアップ機能について
この商品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。詳しくは29頁の電池交換規定を参照のうえ、コナミ（株）各サービスセンターまたはお買い上げ店にお問い合わせください。

# PLAY DATA

## 試合データの見方

**操作**
✚ボタン：画面をスクロールさせる
Ⓐボタン：次の画面へ進む　Ⓑボタン：前の画面に戻る



### 【試合中の個人成績】

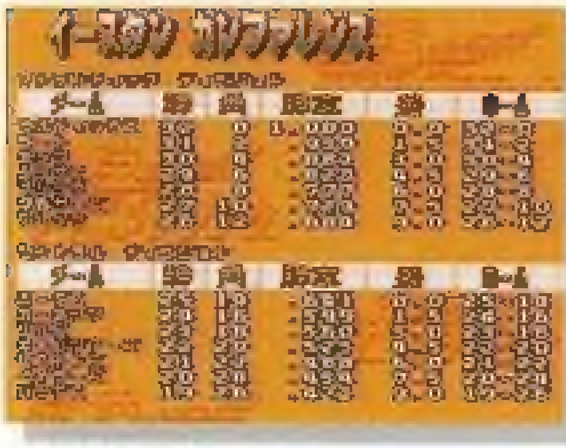
PTS.：得点
%：ゴールの決定率
オフェンスリバウンド：オフェンス時のリバウンド成功数
ブロックショット：ブロックショット成功数
3PTS.：3ポイントシュート成功数

個人成績表示はクォーター終了時にプレイしていた選手5人が表示されます。



### 【試合中のチーム成績】

ダンクシュート：ダンクシュート※
ジャンパー：ジャンプシュート※
3ポイント：3ポイントシュート※
%：ゴールの決定率
ブロックショット：ブロックショット成功数
スティール：スティール成功数
(※成功数／シュート数)



## シーズン中の順位

勝：勝ち試合数

負：負け試合数

勝率：勝率

差：ゲーム差

ホーム：ホーム（地元）での勝敗

アウェー：アウェー（敵地）での勝敗

カンファレンス：カンファレンス内での勝敗





## シーズン中の総合個人成績

✚ボタンでチームを選び、Ⓐボタンで決定するとシーズン中の総合個人成績が表示されます
（EXITで次の表示画面に進みます。）

NO.：背番号

POS.：ポジション

NAME：名前

FG%：フィールドゴールの成功率

3FG%：3ポイントシュートの成功率

P/G：1試合の平均得点

R/G：1試合平均のリバウンド数

S/G：1試合平均のスティール数

B/G：1試合平均のブロックショット数

# チーム成績

（1995年度レギュラーシーズン順位）

## EASTERN CONFERENCE イースタン・カンファレンス

| アトランティック・ディビジョン | | （勝-敗） |
|---|---|---|
| 1位 | オーランド・マジック | 57-25 |
| 2位 | ニューヨーク・ニッカボッカーズ（ニックス） | 55-27 |
| 3位 | ボストン・セルティックス | 35-47 |
| 4位 | マイアミ・ヒート | 32-50 |
| 5位 | ニュージャージー・ネッツ | 30-52 |
| 6位 | フィラデルフィア・76サーズ | 24-58 |
| 7位 | ワシントン・ブレッツ | 21-61 |

| セントラル・ディビジョン | | （勝-敗） |
|---|---|---|
| 1位 | インディアナ・ペイサーズ | 52-30 |
| 2位 | シャーロット・ホーネッツ | 50-32 |
| 3位 | シカゴ・ブルズ | 47-35 |
| 4位 | クリーブランド・キャバリアーズ | 43-39 |
| 5位 | アトランタ・ホークス | 42-40 |
| 6位 | ミルウォーキー・バックス | 34-48 |
| 7位 | デトロイト・ピストンズ | 28-54 |

## WESTERN CONFERENCE ウエスタン・カンファレンス

| ミッドウエスト・ディビジョン | | （勝-敗） |
|---|---|---|
| 1位 | サンアントニオ・スパーズ | 62-20 |
| 2位 | ユタ・ジャズ | 60-22 |
| 3位 | ヒューストン・ロケッツ | 47-35 |
| 4位 | デンバー・ナゲッツ | 41-41 |
| 5位 | ダラス・マーベリックス | 36-46 |
| 6位 | ミネソタ・ティンバーウルブズ（ウルブズ） | 21-61 |

| パシフィック・ディビジョン | | （勝-敗） |
|---|---|---|
| 1位 | フェニックス・サンズ | 59-23 |
| 2位 | シアトル・スーパーソニックス（ソニックス） | 57-25 |
| 3位 | ロサンゼルス・レイカーズ | 48-34 |
| 4位 | ポートランド・トレイルブレイザーズ（ブレイザーズ） | 44-38 |
| 5位 | サクラメント・キングス | 39-43 |
| 6位 | ゴールデンステイト・ウォリアーズ | 26-56 |
| 7位 | ロサンゼルス・クリッパーズ | 17-65 |

## 電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1．取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合は以下の規定にもとづき電池交換をいたします。尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。

(1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。

(2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。

2．発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。

(1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。

(2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。

(3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。

3．カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

4．上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ(株)、各サービスセンターにご連絡ください。

### ■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3－25
TEL 03-3234-8768(直)

大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4－23－18
TEL 06 - 334-0335(直)

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

〈使用上のお願い〉

1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
3) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
5) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

**注　意**

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。


**コナミ株式会社**

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-3234-8768(直)
大阪サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06- 334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30−17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。